

REGULAMENT (RO. v15)

Croșetarii



Scopul jocului

În “Croșetarii” intri în pielea unor meșteșugari ce croșetează articole vestimentare pentru Spiriduși pretențioși.



Cu resurse limitate și alegeri tactice, jocul îmbină creativitatea cu planificarea.

Primești bănuți și reputație pentru Cărțile de Comenzi rezolvate.
Există două tipuri de Cărți de Comenzi, identificate prin pictogramele din partea stânga sus a cărții: mici = ; mari = .

Cărțile de Comenzi conțin:

- **Conturul unui articol** vestimentar cu poziționarea recomandată a pieselor și recompensa în **Reputație** și **Bănuți**;
- **Cerința secundară** (de Formă sau Culoare) cu recompensa în **Bănuți**.



Jocul se desfășoară pe parcursul a **5 runde**.

La final, pentru fiecare 10 bănuți primești o reputație .

Câștigă jucătorul cu cea mai multă reputație .

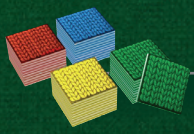
Componentele jocului:



40 de Piese mari, galbene (pentru Tarabele Comune)



20 de Piese mari, roz (pentru Tarabele Nobile)



28 de Piese mici, 7 din fiecare culoare.



4 jetoane de jucător, câte o culoare pentru fiecare jucător.



Jeton “Primul Jucător”



8 Tarabe Comune 2x (I, II, III, IV)



8 Tarabe Nobile 2x (V, VI, VII, VIII)



20 de Clepsidre



50 Bănuți

16 marcatoare de preț pentru Tarabe



28 de vopsele, 7 din fiecare culoare.



44 de Cărți de Comenzi



12 Cărți cu Spiriduși



10 Cărți de Realizări



40 Insigne de reputație



Cartea Rundelor



4 Cărți Ajutor (Fazele Rundei și Bonusuri)

Pregătirea jocului

1. **Pentru 2 jucători**: așează în linie Tarabele marcate cu **Á**, în ordine crescătoare; **Pentru 3 jucători**: adaugă și Tarabele marcate cu **B**, sub Tarabele **Á** cu aceeași valoare; **Pentru 4 jucători**: Folosește toate Tarabele (**Á**, **B** și **C**), așezate pe două rânduri, în ordine crescătoare.



2. Pune un marcator de preț pe fiecare Tarabă plasată, cu fața albă indicând prețul cel mai mic.



3. Amestecă și creează una sau două coloane cu piesele mari galbene, lângă Tarabele Comune.



4. Amestecă și creează o coloană cu piesele mari roz, lângă Tarabele Nobile.



5. Pune câte o piesă mare galbenă, cu fața cu gheme în sus, pe fiecare Tarabă Comună.



6. Pune câte o piesă mare roz, cu fața croșetată în sus, pe fiecare Tarabă Nobilă.



7 Amestecă și plasează Cărțile de Realizări pe masă. Pune patru cărți cu fața în sus.



8 Amestecă și plasează Cărțile cu Spiriduși pe masă. Pune patru cărți cu fața în sus.



9 Cărțile de Comenzi se amestecă și se pun la îndemâna tuturor, împreună cu piesele mici, bănuții, clepsidrele, vopselele și insignele de reputație, formând rezerva generală.



10 Jucătorii își aleg culoarea.



11 Alege primul jucător. Acesta primește tokenul de Prim Jucător.



12 Primii doi jucători primesc 11 bănuți iar următorii doi, dacă sunt, primesc 12 bănuți.



13 Jucătorii primesc aleatoriu 2 piese galbene mari: una cu 2 gheme și una cu 3 gheme, dar nu primesc bonusurile acestor piese.



14 Marcați prima rundă, cu o clepsidră pe Cartea rundelor.



15 Jucătorii primesc aleatoriu 4 Cărți de Comenzi, aleg 3 pe care le păstrează în fața lor, iar una o decartează.
În final, la alegere, iau o piesă mică și 2 vopsele.



Cum se joacă

Structura unei runde:
- Faza de Comenzi;
- Faza de Cumpărături;
- Faza de Croșetare și Vânzare;
  - Ajutorul meșteșugăresc;
  - Terminarea rundei.



Faza de Comenzi

În faza de Comenzi poți trage și schimba fără cost suplimentar 2 Cărți de Comenzi, apoi pentru fiecare tragere suplimentară de câte 2 cărți trebuie să plătești (2) bănuți. Poți avea cel mult 3 Cărți de Comenzi. Dacă dorești să alegi altă Carte de Comenzi trebuie să renunți la una din mână.





Dacă nu mai sunt Cărți de Comenzi refaceți teancul din cele decartate.

Faza de Cumpărături

În ordine, începând cu Primul Jucător:

- Cumpără o piesă de pe oricare tarabă sau pasează. Costul pieselor este indicat de marcatorul de preț.

- Înlocuiți imediat piesa cumpărată și mutați marcatorul de preț pe următoarea valoare.

- La a treia piesă pusă: marcatorul se întoarce pe partea neagră și va indica cel mai mare preț și faptul că este ultima piesă a acestei Tarabe din această rundă.



Faza de Cumpărături continuă până când toți jucătorii pasează consecutiv.



După achiziție primești pe loc bonusul aflat pe piesă.



Dacă piesa cumpărată este una specială, poți alege doar unul dintre bonusurile oferite.

În fiecare rundă, primul care cumpără o piesă de pe Taraba VII primește și o Clepsidră .



• Oricând cumperi o piesă de pe Taraba VIII, primești și o Clepsidră .





La începutul unei noi runde, toate Tarabele revin la prețul cel mai mic.

Faza de Croșetare

Are loc simultan!

Realizați articolul vestimentar de pe Cartea de Comandă, din piese mari (galbene sau roz) și din piese mici, umplând CONTURUL, fără să îl depășiți.



Poziționarea pieselor în desen este doar o recomandare. Respectați limita conturului!

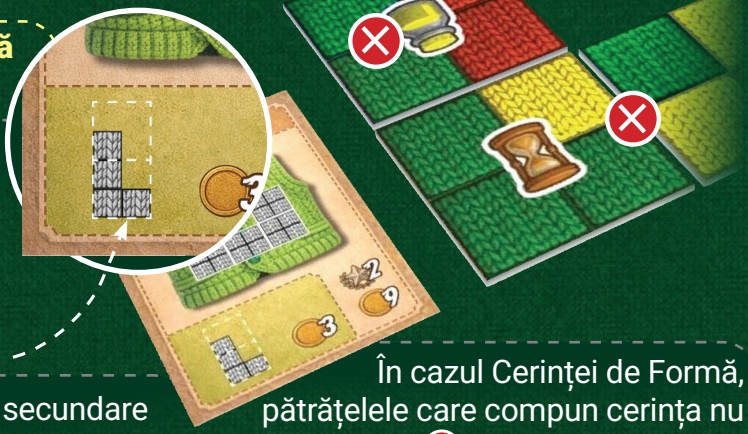


Piesele se plasează cu partea croșetată în sus.

La nevoie rotiți piesele, în special pentru îndeplinirea cerințelor secundare.

Cerința secundară de Formă

La verificarea cerințelor, se evaluează pătrățelele din interiorul pieselor, nu piesele.



În zona cerințelor secundare piesele sunt reprezentate cu linii albe întrerupte. Acestea arată doar o recomandarea de așezare a pieselor, dar orice configurație este permisă.

În cazul Cerinței de Formă, pătrățelele care compun cerința nu pot atinge, ⊗ lateral sau diagonal, alte pătrățele de aceeași culoare care nu fac parte din formă.

⚠ Nu există penalizare dacă nu îndeplinești cerința secundară.

Cerința secundară de Culoare



Culoare predominantă - Culoarea specificată trebuie să fie pe mai multe pătrățele decât oricare altă culoare.



Culoare minoritară - Culoarea specificată trebuie să fie pe mai puține pătrățele decât oricare altă culoare, dar trebuie să fie măcar un pătrățel de acea culoare.



Absența unei culori - Culoarea specificată nu trebuie să fie pe articol.

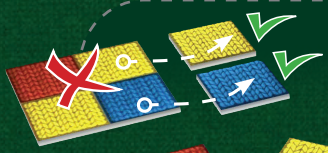


Egalitate între două culori - Culorile specificate trebuie să aibă un număr egal de pătrățele, comparativ între ele. Pot exista și pătrățele cu alte culori.

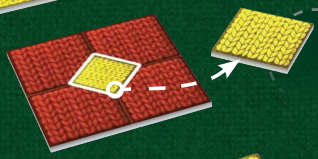


Separație între două culori - Cele două culori nu trebuie să aibă contact lateral, dar ambele culori trebuie să fie prezente pe cel puțin un pătrățel din Comandă.

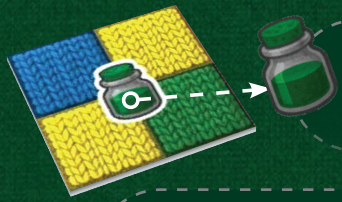
Piesele mici și vopselele



Primești două piese mici dacă decartați o piesă mare. Culorile pieselor mici trebuie să fie prezente pe piesa decartată.



Piesele mici se mai pot primi și din bonusurile pieselor mari din Tarabele Nobile sau din cărțile Spiridușilor.



Vopselele se primesc din bonusurile pieselor de pe Tarabele Nobile sau din cărțile Spiridușilor.



Vopseaua se poate folosi oricând este nevoie să modificați culoarea unui pătrățel de pe o piesă plasată.



Piesele mici nu pot fi folosite pentru a schimba culoarea unui pătrățel.



Vopselele nu se pot folosi în locul unei piese mici.

Cărțile cu Spiriduși



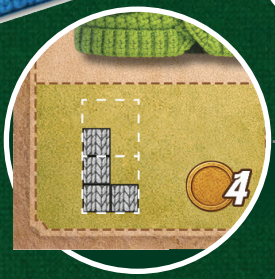
- În runda în curs, dacă ai îndeplinit cerința de pe carte, poți să angajați acel Spiriduș.
- Poți avea maxim 3 Cărți cu Spiriduși.
- După angajarea unui Spiriduș, se dezvăluie o nouă Carte cu Spiriduș din pachet.
- Bonusul oferit de Spiriduș devine activ după angajarea acestuia.
- Poți renunța la un Spiriduș pentru a angaja altul. Cel la care s-a renunțat este pus deasupra pachetului, cu fața în sus, deci va putea fi angajat.

Vânzarea comenzilor





Când îți vine rândul, dacă ai terminat o Comandă, primești recompensa indicată pe Cartea de Comandă: Reputație și Bănuți.



Dacă a fost realizată și cerința secundară, primești și recompensa în Bănuți oferită de aceasta.

După vânzare:

Păstrezi Cartea de Comandă, plasând pe ea Reputația obținută;

- piesele mari folosite la îndeplinirea unei Comenzi se decartează;
- piesele mici și vopselele folosite la îndeplinirea unei Comenzi se întorc în rezerva generală.

Ajutorul Meșteșugarilor

Exceptând ultima rundă, Breasla oferă 4 Bănuți jucătorilor cu 2 Cărți de Comenzi aflate încă în lucru și 8 Bănuți jucătorilor cu 3 Cărți de Comenzi aflate încă în lucru.





Terminarea rundei



La terminarea rundei, jetonul “Primul Jucător“ este predat jucătorului din stânga, iar clepsidra de pe Cartea Rundelor este mutată la runda următoare.

Finalul jocului



La terminarea rundei a 5-a, se declanșează finalul jocului.

Nu se mai acordă Ajutorul Meșteșugarului.

Evaluarea finală

Fiecare 10 Bănuți se transformă într-o Reputație.

Câștigă jucătorul cu cea mai multă Reputație.

În caz de egalitate la Reputație: Se transformă toate resursele rămase (vopsele, clepsidre, piese mari și piese mici) în bănuți, fiecare având valoarea de 1 Bănuț. În acest caz câștigă cel care are mai mulți Bănuți. Dacă și după departajare este egalitate, victoria este comună.

Cărțile de Realizări

Cărțile de Realizări oferă Reputație bonus când îndepliniți cerința afișată.



- Un jucător poate primi doar unul dintre bonusurile de pe o Carte de Realizări.
- Primul jucător care a realizat cerința primește două Reputații.
- Dacă, în aceeași rundă, un alt jucător îndeplinește cerința, și acesta va primi două Reputații.
- Din runda următoare, jucătorii care îndeplinesc cerința vor primi doar o Reputație.

La realizarea unei cerințe: plasați din rezerva generală o piesă mică de culoarea jucătorului, ca marcator, pe bonusul primit.
Când toți jucătorii au primit reputația de pe o carte, aceasta se decartează și la începutul rundei următoare, se înlocuiește cu una nouă.

Bonusurile pieselor mari

Bonusurile pieselor galbene:

- Clepsidră: schimbă o piesă cu alta, de pe o tarabă adiacentă lateral sau diagonal, sau cumpără o piesă în afara fazei de Cumpărături.
- 1 bănuț.

Bonusurile pieselor roz:

- Vopsele: schimbi culoarea unui pătrățel de pe o piesă mare sau mică, din cadrul comenzilor.
- Piesele mici: se plasează lângă piesele mari pentru îndeplinirea unor Comenzi sau se poate forma o piesă mare din 4 piese mici.
- 2 Bănuți.
- Bonus Special, alegi una din:
  - o Piesă mică (la alegere);
  - 2 Bănuți;
  - o Clepsidră.



Clepsidrele, vopselele și piesele mici sunt consumabile și pot fi folosite o singură dată.

Cuprins

Scopul jocului....2
Componentele jocului: 3
Pregătirea jocului....4
Cum se joacă 6
Faza de Comenzi 6
Faza de Cumpărături 6
Faza de Croșetare....7
- Cerința de formă 8
- Cerința de culoare....8
Piesele mici și vopselele....9
Cărțile cu Spiriduși....9
Vânzarea comenzilor....10
Ajutorul meșteșugăresc....10
Terminarea rundei 10
Finalul jocului 11
Evaluarea finală....11
Cărțile de Realizări....11
Bonusurile pieselor mari 12

Designer: Suroiu Ștefan
Email: suroiu@gameboard.ro
Phone: 0040 727 389 075
Website: gameboard.ro

